

**LU'BAH MENGELUARKAN KATA ASING WA FA'ALIATI ISTIKHDAMIHA
LI TARQIYATI THULABAH 'ALA MAHARATIL
QIRAAH BI MTsN 9 ACEH TIMUR**

Intan Ulfa¹, Fuji Astuti²

IAIN Langsa

intanulfa171@gmail.com

ABSTRAK

Membaca adalah salah satu keterampilan bahasa yang sangat penting untuk dikembangkan, dan aktifitas membaca pada hakikatnya bukan sekedar mengucapkan lambang-lambang bunyi (huruf) dalam sebuah teks, tetapi merupakan aktifitas memahami qiraah dengan baik. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar antara guru dan siswa dikelas delapan sekolah MTs N 9 Aceh Timur mengalami kesulitan karna para siswa masih kurang dalam pemahaman qiraah. Untuk itu, pembelajaran bahasa arab disekolah MTs N 9 Aceh Timur membutuhkan adanya peningkatan untuk memberikan ketertarikan pada siswa dalam pembelajaran qiraah. Maka dipilihlah permainan “Mengeluarkan Kata Asing” untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap pemahaman qiraah disekolah ini. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen *True Experimental Design*. Dan populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas delapan di MTs N 9 Aceh Timur pada tahun ajaran 2019-2020 yang terdiri dari empat kelas dengan jumlah siswa 152 siswa, dan peneliti mengambil dua kelas dari empat kelas yaitu kelas VIII 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 38 siswa dan kelas VIII 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 38 siswa dengan menggunakan teknik *purpose sampling*. Dan peneliti menggunakan observasi, wawancara dan tes (awal dan akhir) sebagai instrument dalam mengumpulkan data, dan sesudah melakukan penelitian, hasil penelitian menunjukkan : bahwa penerapan permainan mengeluarkan kata asing ini berpengaruh pada pembelajaran maharah qiraah dan bahwa penerapan permainan mengeluarkan kata asing di MTsN 9 Aceh Timur sungguh efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa pada maharah membaca , hal ini dibuktikan dengan tes akhir yang dilakukan di dua kelas karena hasil dari uji (t) hitung 7,993 lebih besar daripada 2,000 pada uji (t) tabel, maka hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

Kata Kunci : Permainan Mengeluarkan Kata Asing dan Kemahiran Membaca

١-مقدمة

إن لغة العربية أثر كبير في الدين الإسلام، لأن القرآن الكريم والحديث الشريف مكتوبان بالعربية. وهما مصدران من مصادر الأحكام الشرعية ومصادر علم النحو والصرف وغير ذلك من علم العربية، ولذلك يجب على المسلمين أن يهتموا ويعلموا العربية إهتماما كبيرا في حياتهم. وأن

العربية لغة مستعملة في الصلاة والأذن وغيره، وذلك أن هذه اللغة تعلم في كثير المدارس بإندونيسيا.

قال الدكتور رشدى أحمد طعيمة، تقسيم المهارة اللغوية أربع مهارات رئيسية، منها : مهارة الإستماع و مهارة الكلام ومهارة القراءة و مهارة الكتابة. وأما مهارة القراءة هي تحويل النظام اللغوي من الرموز المرئية (الحروف) إلى مدلولاته. وهذا يعني أن مفهوم القراءة ليس إجادة نطق الحروف، وإلا لأصبح معظم العرب يجيدون اللغة الفارسية والأردية لأنهم يستطيعون قراءة حروفها.^١

ثمّ تعليم اللغة العربية القراءة وتتضمن المهارة الأساسية جدا با الإضافة غلى مهارة أخرى. لأن القراءة هي إحدى الطرق التي يستخدمها الشخص للحصول على المعرفة ومفتاح العلم. حيث في الدين الإسلامي من كل إنسان تشجيعهم على القراءة، كما علمنا أن القراءة هي لأوامر التي أعطاه الله الى النبي مُجَّد ص.م. هذا مكتوب في القرآن الكريم ﴿إقرأ باسم ربك الذي خلق، خلق الإنسان من علق، اقرأ وربك الاكرم، الذي علّم بالقلم﴾ أمر القراءة ولم يقتصر على قراءة النص فقد، ولكن الأمر لقراءة ودراسة وفهم كل شيء من دون حدود.^٢

وبناء على نتائج الملاحظات الأولية قدمها الباحثة في MTsN 9 Aceh Timur أنه كثير من الطلبة لا يقدرّون على فهم اللغة العربية خصوصا في مهارة القراءة. إنهم صعوبة في فهم القراءة، لأن

^١ عبد الرحمن إبراهيم الفوزان، إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها، (الرياض: دار العلم، ٢٠١١)، ص. ١٩٤

^٢ القرآن الكريم، سورة العلق : ٤-١

فهم القراءة ليس بالأمر السهل القيام به الطلبة و بعضهم ناقص فهم المفردات الأجنبية في القراءة، وأقل اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية ، ولا تدرك أهمية تعلم اللغة العربية، وطرق التعلم الرتيبة بحيث يشعر الطلاب بالملل ولا تزيد من ترقية الطلاب لفهم القراءة. لذلك يريد الباحثون استخدام طريقة جديدة في تعلم اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية.

وأما الألعاب اللغوية لها دور كثير في عملية التعلم و التعليم. لذلك يجب على المدرس أن يقدر على إختيار الألعاب المناسبة و الحديثة، ليطبّقها مناسب بمدّة التعليم في الدرس. ولكن فيالحقيقة وجدنا كثيرا من المدرسين ألايطبقوا الألعاب اللغوية في عملية التعليم اللغة العربية و تعليمها. وهذا لم يشجّع الطلبة على التعلم، حتى أغراض من التعلم اللغة العربية لا يبلغ بالكامل. بناء على هذا فأرادت الباحثة تقوم بالبحث و اختارت الباحثة الموضوع: لعبة"الكلمة الغريبة تخرج" وفعالية إستخدام لترقية قدرة الطلبة على مهارة القراءة بـ MTsN 9 Aceh Timur.

ب- المبحث

١- الالعاب اللغوية في مهارة القراءة

أ- مفهوم لعبة اللغوية

لعبة اللغوية تتعبّر جديدة استفادات منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة، وأثبتت تطبيقاتها نتائج ايجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها. وقد يظن البعض أن

من (التعرف) اللغوي استخدام الألعاب في التدريس، ولكن المتأمل للجوال بهيج الذي تضفيه الألعاب على دروس اللغة، والآثار الطيبة التي تتركها في نفوس الدارسين وما يطرأ على لغتهم من تطور و نمور، سيقنتع بلا شك يجدوى استخدام الألعاب اللغوية كامل. ملطف الدروس وتعب التدريبات ، وكو سيلة لتنمية مهارة اللغة وتوفير فرص الاتصال بين الدارسين في مواقف اجتماعية طبيعية مرحة.

تعليم اللغة عمل شاق، يكلف المرء جهدا في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتوصلة لمهارتها المختلفة . والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من رتاية الدروي وجفافها.

يستخدم اصطلاح لعبة في تعليم اللغة، لكي تعطى مجالا واسعا في الأنشطة الفصيطة، لتزويد المعلم والدراس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافر لتنمية مهارات اللغوية المختلفة. وهي أيضا توظف بعض العمليات العقلية مثل التخمين لأضفاء أبعاد اتصالية على تلك الأنشطة، وتتيح للطلاب نوعا من الأختبار للغة التي يستخدمونها. وهذه الألوان من الألعاب تخضع لأشراف المعلم أو لمراقبة في الأقال.

٢- أهمية لعبة في دروس اللغة

من المبدىء السائدة في تعليم اللغات الأجنبية، أن عملية التعليم والتعليم ينبغي أن تتم في مرح وبهجة. ويمكن تلبية هذا الحافز النفسي على وجه أكمل- باستخدام الألعاب داخل فصول اللغة. ولدى الدارسين - وبخاصة الصغار منهم - روح عالية في تنفس، بحيث يمكن لأي نوع من التدريب أن يتحول إلى منافسة أو مسابقة، يتعلم المشتركون من خلالها دون أن يفطنوا إلى ما يحدث لهم، وفي ذلك كما لا يخفى - تعويد لهم على التلقائية في استخدام اللغة.

تعلم اللغة عمل شاق، يكلف المرء جهدا في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة، وللتنمية المتواصلة لمهارتها المختلفة. وهذا الجهد متطلب في كل لحظة طوال برنامج تعليم اللغة، وفي حاجة إلى تفضية وتدعيم عدة سنوات، لتوفير القدرة لتدارس على معالجة اللغة في إطارها الكامل في الحوارات والمحادثات والقراءة والتعبير المكتوب.

والألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها، والتخفيف من رتاية الدروس وجفافها.

توفر كثير من الألعاب مجالا واسعا في التدريب - مثلها في ذلك مثل التدريبات المعروفة - كما أن بعضها لا يحقق شيئا يذكر.

٣- تعريف لعبة الكلمة الغريبة تخرج

الكلمة الغريبة تخرج هي لعبة مناسبة لمراجعة مجموعات الكلمات المتجانسة: الألوان - القرابة العائلية - الحيوانات - الأدوات المنزلية... إلخ، وتهدف الاهتداء إلى طرق مختلفة لتصنيف أربع من الكلمات في كل مجموعة. ومن الجوهرى أنيسمح للدارسين بالنقاش لتفسير سر التصنيف. وهناك أسس عامة يمكن أن تتبع في التصنيف: الاستعمال أو الحجم أو السعر أو الشكل. واما أسس خاصة مثل: التواجد الجغرافي - المزروعات والمنتجات الصناعية - تكوينها من عدد كبير من الحروف - التصنيف النحوي وهذه لعبة تطبق في تعليم مهارة الاستماع

٤- فوائد لعبة الكلمة الغريبة تخرج

وأما بعض الفوائد من استخدام لعبة الكلمة الغريبة تخرج هي:

١- حث على التلاميذ ليشارك ويشارك في هذه اللعبة

٢- مراجعة المفردات المدروسة.

٣- تنمية قدرة الطلبة على اختبار أفكارهم الدروس.

٤- يسهل المدرس لتدريس.

٥- خطوات تطبيق لعبة الكلمة الغريبة تخرج

وأما خطوات تطبيقها فيما كما يلي:^٢

أ- المدرس يفرق الطلبة في عدة المجموعات.

ب- أعد ١٠-١٥ مجموعة من الكلمات المتجانسة، في كل مجموعة كلمة واحدة شاذة

ت- أرسلت كل مجموعة قائد واحد لأخذ النص من المعلم.

ث- ثم قرأ النص إلى مجموعته.

ج- تحدد المجموعة من الكلمات المتجانسة، و إعطاء الأسبابها.

٦- مزايا وعيوب لعبة الكلمة الغريبة تخرج

لكل الألعاب اللغوية المزايا والعيوب، فيما يلي مزايا لعبة الكلمة الغريبة تخرج هي:^٤

١- مساعدة المعلمين في التريس.

٢- قامت وسائل بسهولة.

٣- مراجعة المفردات المدروسة.

٤- تدريب الطلبة على التعاون في حل المشكلات.

٥- مساعدة لمعالجة المشكلات مثل الملل و الكسل وغيرها.

³Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Banguntapan Jogjakarta: DIVA Press 2011) hal. ٢٠٨

^٤ نفس المراجع، ص. ٦

٦- المزيد من المواد لتذكرها.

٧- ذهاب ملال الطلاب عند التعليم في الفصل.

٨- بمناسبة المسابقة تجعل منافسة الطلاب وتهمسهم مرتفعة.

٩- اللعبة اللغوية تبني علاقة طيبة بين الطلبة وترقية على معاملتهم.

١٠- الموضوع الذي يدرس سؤثر في ذهن الطلاب.

وأما عيوبها:

١- تطلب كثيرا من الوقت.

٢- العديد من الطلاب، لذلك من الصعب إشراك جميع الطلاب في اللعبة.

٣- بيئة التعلمية أحيانا جعل الطلاب يلعب أيضا.

٤- لا يمكن توصلية جميع الموضوعات من خلال الألعاب اللغوية.

انطلاقا مما سبق البيان، رأت الباحثة أن مزايا لعبة الكلمة الغريبة تخرج وعيوبها ليست ثابتة

كما سبق وضحت الباحثة على الإطلاق. قد يكون المدرس يجد مزايا هذه اللعبة وعيوبها الاخرى

وفق الظروف الفصلية والمواد الدراسية والطلبة. لذلك، يجب على المدرس أن يقوم باستدادات

كاملة شاملة قبل أن يستخدم هذه اللعبة في عملية التعلم من الوسائل التعليمية والمصادر الدراسية

والأوقات وغيرها.

٧- منهج بحث

استخدمت الباحثة في هذا البحث تجريب بمدخل الكمي . وبحث التجريبي يعني المنهج المحاولة ليدرس تأثير من متغير خاص لمتغير آخر، من خلال الاختبار في شروط الخاصة التي خلق عمدا.^٥

يستخدم هذا البحث من الباحثة مشروع البحث بتصميم مجموعة المراقبة العشوائية الإختبار القبلي واختبار البعدى بتقسيم مجموعة الضابطة المجموعة التجريبية بالعبة الكلمة الغربية تخرج وفعالية إستخدام لترقية الطلبة على مهارة القراءة، والمجموعة الضابطة بدون استجدامها.

إن مجتمع البحث في هذا البحث هو جميع الطلاب في الفصل الثامنة بـ 9 Aceh MTsN Timur في العام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠١٩ التي تتكون من ٤ فصول وعددهم جميعا ١٥٢ طالبا. وفي هذا الحال لا تأخذ الباحثة جميع المجتمع، ولكن تأخذ الباحثة بعض من المجتمع كالعينة البحث. لأن تذكر محدود الوقت، عطية ولا عملي و فعّال أخذ جميع المجتمع. إذا حال العينة المنتخب قد ناب عن الحال المجتمع.

العينية هي جزء من المجتمع، العينية في هذا البحث أخذ باستجدام اسلوب العينة الغرضية أو القصدية (purposive sampling) يعن أخذ العينية بالعمد^٦. وفي هذا البحث أخذت الباحثة فصلين من ٤ فصول، وهي طلبة من فصل VIII.1 كمجموعة التجريبية بعدد ٣٨ طالبا، وفصل

⁵Adurrahman Fathani, *Metodologi Penelitian & Tehnik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta:Rineka Cipta,2006), h.99

⁶Moch.Ainin, *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*, (Surabaya:Universitas Negeri Malang, ٢٠٠٧),h.٩٦

VIII.2 كمجموعة ضابطة بعدد طلبة ٣٨ طالبا، على النظرى أن الفصلين لترقية سواء في قدرتهم.

أ- أسلوب تحليل البيانات

أسلوب البحث المطبق في هذا البحث هو دراسة تجريبية (eksperimen research) بهدف لمقارنة العلاقة القوية بين المتغيرات. أسلوب تحليل البيانات لهذا البحث هو الإحصاء الاسدلالي. وتقوم الباحثة بالاختبارت (t-test).^٧

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

معاني :

M_x = المقياس المعدلي من فرقة التجربة

M_y = المقياس المعدلي من فرقة الضابطة

$\sum x^2$ = عدد التنوعي في كل النتائج من فرقة التجربة

$\sum y^2$ = عدد التنوعي النتائج من فرقة الضابطة

N_x = عدد الطلبة في فرقة التجربة

N_y = عدد الطلبة في فرقة الضابطة

⁷ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian, Pendekatan Praktek*, (Jakarta:Rinekha Cipta,2002),h.112.

ب- عرض نتيجة الإختبار

معيار النجاح

الرقم	النتيجة	التقدير
١	١٠٠-٨٥	ممتاز
٢	٨٤-٧٥	جيد جدا
٣	٧٤-٦٥	جيد
٤	٦٤-٥٥	مقبول
٥	٤٠-٥٠	راسب

تحليل نتيجة الاختبار القبلي والبعدي بين الفصلين

الرقم	للمجموعة الضابطة				للمجموعة التجريبية			
	قبلي	بعدي	Y	قبلي	بعدي	X	قبلي	
١	٦٠	٧٠	١٠	٥٠	٨٠	٣٠	٩٠٠	
٢	٧٠	٨٠	١٠	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠	
٣	٦٠	٧٠	١٠	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠	
٤	٤٠	٦٠	٢٠	٤٠	٩٠	٥٠	٢٥٠٠	
٥	٨٠	٨٠	٠	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠	
٦	٤٠	٧٠	٣٠	٦٠	٨٠	٢٠	٤٠٠	

9..	3.	9.	6.	.	.	6.	6.	7
16..	4.	8.	4.	1..	1.	7.	6.	8
4..	2.	6.	4.	4..	2.	6.	4.	9
1..	1.	9.	8.	4..	2.	8.	6.	10
9..	3.	9.	6.	1..	1.	7.	6.	11
1..	1.	7.	6.	4..	2.	8.	6.	12
.	.	7.	7.	12..	4.	8.	4.	13
.	.	7.	7.	4..	2.	7.	0.	14
4..	2.	8.	6.	4..	2.	8.	6.	15
.	.	6.	6.	1..	1.	7.	6.	16
1..	1.	7.	6.	4..	2.	7.	0.	17
20..	0.	9.	4.	.	.	6.	6.	18
4..	2.	7.	0.	1..	1.	7.	6.	19
.	.	6.	6.	4..	2.	7.	0.	20
1..	1.	8.	7.	1..	1.	7.	6.	21
.	.	6.	6.	1..	1.	7.	6.	22
20..	0.	1..	0.	1..	1.	8.	7.	23
4..	2.	7.	0.	.	.	8.	8.	24
4..	2.	8.	6.	4..	2.	8.	6.	25
9..	3.	9.	6.	1..	1.	7.	6.	26
4..	2.	8.	6.	9..	3.	7.	4.	27
4..	2.	1..	8.	9..	3.	9.	6.	28
.	.	7.	7.	1..	1.	7.	6.	29
1..	1.	7.	6.	.	.	6.	6.	30

٤٠٠	٢٠	٦٠	٤٠	٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	٣١
١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	٣٢
٩٠٠	٣٠	٧٠	٤٠	٩٠٠	٣٠	٨٠	٥٠	٣٣
٤٠٠	٢٠	٦٠	٤٠	١٠٠	١٠	٧٠	٨٠	٣٤
٠	٠	٧٠	٧٠	٠	٠	٧٠	٧٠	٣٥
٩٠٠	٣٠	٨٠	٥٠	١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	٣٦
٩٠٠	٣٠	٩٠	٦٠	٤٠٠	٢٠	٨٠	٦٠	٣٧
١٠٠	١٠	٧٠	٦٠	١٠٠	١٠	٦٠	٥٠	٣٨
٢١٣٠٠	٧٣٠	٢٩٧٠	٢١٩٠	١١١٠٠	٥٥٠	٢٧٤٠	٢٢٢٠	المجموعة
	\sum			$\sum y^2$	$\sum y$			N

أسلوب التحليل البايانت لهذا البحث هو الإحصاء الاسدلاي. وتقوم الباحثة بالاختبارت

(t-test). بالرموز: t^{\wedge}

معاني :

M_{y^2} المقياس المعدلي من فرقة التجربة

⁸Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian, Pendekatan Praktek*, (Jakarta:Rineka Cipta,2002),h.112

$$\begin{aligned}
 M_y &= \text{المقياس المعدلي من فرقة الضابطة} \\
 &= \sum x^2 = \text{عدد التنوع في كل النتائج من فرقة التجربة} \\
 &= \sum y^2 = \text{عدد التنوع النتائج من فرقة الضابطة} \\
 N_x &= \text{عدد الطلبة في فرقة التجربة} \\
 N_y &= \text{عدد الطلبة في فرقة الضابطة}
 \end{aligned}$$

حيث :

$$\begin{aligned}
 X_1 &= \text{نتائج الإختبار القبلي للفصل التجريبية} \\
 X_2 &= \text{نتائج الإختبار البعدى للفصل التجريبية} \\
 (x) &= \text{الأخرف من نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للفصل التجريبي} \\
 Y_1 &= \text{نتائج الإختبار القبلي للفصل الضابطة} \\
 Y_2 &= \text{نتائج الإختبار البعدى للفصل الضابطة} \\
 (y) &= \text{الأخرف من نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للفصل الضابطة} \\
 N &= \text{عدد الطلبة لكل الفصل}
 \end{aligned}$$

فنظرنا :

$$\begin{aligned}
 730 &= \sum x & 550 &= \sum y \\
 21300 &= \sum x^2 & 11100 &= \sum y^2 \\
 38 &= N & 38 &= N
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 M_x &= \frac{\sum x}{n} \\
 &= \frac{730}{38} \\
 &= 19,21
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \sum x^2 &= \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n} \\
 &= 21300 - \frac{(730)^2}{38} \\
 &= 21300 - \frac{532900}{38} \\
 21300 &= 14,23
 \end{aligned}$$

$$= 7277$$

$$M_y = \frac{\sum y}{n}$$

$$= \frac{550}{38}$$

$$= 14,47$$

$$\sum y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$$

$$= 11100 - \frac{(550)^2}{38}$$

$$= 11100 - \frac{302500}{38}$$

$$11100 - 7920$$

$$= 3180$$

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

$$t = \frac{19,21 - 14,47}{\sqrt{\left(\frac{7277 + 3180}{38 + 38 - 2}\right) \left(\frac{1}{38} + \frac{1}{38}\right)}}$$

$$t = \frac{4,74}{\sqrt{\left(\frac{10457}{76}\right) \left(\frac{2}{38}\right)}}$$

$$t = \frac{4,74}{\sqrt{(140,77)(0,05)}}$$

$$t = \frac{4,74}{(11,86)(0,05)}$$

$$t = \frac{4,74}{0,593}$$

$$t = 7,993$$

من الحساب السابق ظهرت أن المتوسط من المجموعة التجريبية (M_X) هو 19,21، ثم

المتوسط من المجموعة الضابطة (M_Y) هو 14,47 وقيمة t هو 7,993 ثم حثب البحث

df بالرّم $df = (Nx + Ny - 2)$ وحصل على $(74 = 2 - 33 + 33)$ ثم هذا العدد 74 يرجع إلى درجة تـ (t) في جدول. نظرت إلى نتيجة قائمة تـ (t) وأخذت الباحثة مستوي المعنوية 0,05، فذلك: " مستوي المعنوية 0,05 بـ (df) فهو 2,000 ".

٣- نتائج البحث

- ١- إن استخدام لعبة الكلمة الغريبة تخرج هذا تؤثر في تعليم مهارة القراءة. رأيت الباحثة عند تعليم باستخدام لعبة الكلمة الغريبة أن الطلبة يتبعون الدروس جيدا ومسرورا.
- ٢- أن استخدام لعبة الكلمة الغريبة تخرج قد فعالية لترقية الطلبة على مهارة القراءة. ودليل على هذا أن درجة تـ (t) الحساب (7,993) أكبر من درجة تـ (t) الجدوال (2,000). وهذا معنى ان فروض مقبول.

المراجع

أحمد فؤدي مُجَّد عليان، المهارات اللغوية ما هيئتها و طرئق تدرئسها (الرياض: دار المسلم

للمشر و التوزئع، ١٩٩٢)

دكتور محمد ابرهئم، الإئجاهات المعاصرة فة تدرئس اللغة العربية ةاللغة الحية الأخرى لغير الناطقين

بها، (القاهرة : دار الفكر العربي، ١٩٨٧)

حسن شحاتة، تعلم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق، (لبنان: دار المصرية اللبنانية، ١٩٩٢)

حسئن محدي الطوبجئ، وسائل الاتصال والتكنو لوحئا فئ التعلئم، (الكوئت دار القلام، ١٩٨٧)

ناصر مصطفى عبد العزئز، الألعاب اللغوية فئ تعلم اللغات الأجنبيئة، (الرياض: دار المربئخ،

١٩٨٣)

محمود كامل الناقة، رشدي أحمد طعئمة، طرائق تدرئس اللغة العربية لغير الناطقين بها،

(إئسسكو: ٢٠٠٣)

عمر الصديق عبءالله، تعلم اللغة العربية، (الجيزة : الدار العالمية للشر والتوزئع، ٢٠٠٧)

Arikunto, Suharsini, Prosedur Penelitian, Pendekatan Praktek, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)

Ainin, Moch., Metodologi Penelitian Bahasa Arab, (Surabaya: Universitas Negeri Malang, (2007)

Fathani, Abdurrahman, Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi, (Jakarta: rineka Cipta, 2006)

Mujib, Fathul dan Rahmawati, Nailur. 2011. Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab. Jogjakarta: DIVA Press.

Sugiono, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&G. (Bandung: Alfa Beta, 2012).